



# SEGA®

## エレベーター アクション™

ELEVATOR ACTION™

## ゲームの遊び方

1人～2人用



この商品は、タイトー®の許諾を得て製造したものです。

# ☆ゲームを始める前に読んでおこう☆

SC-3000シリーズ } をお持ちのキミは、  
SG-1000シリーズ }  
カードキャッチャ（別売）が必要です。

SEGA MARK IIIでは、カードキャッチャは必要ありません。

## セガ マイカードの使い方

- ① 電源スイッチをOFFにしておく。
- ② 〈SC-3000シリーズ、SG-1000シリーズ〉  
カードキャッチャを差し込み、  
そこへカードを差し込む。



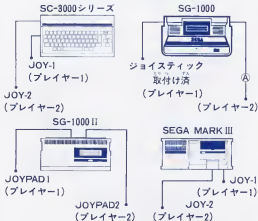
## 〈SEGA MARK III〉

直接、カードをカード用スロットに差し込む。



- ③ 電源スイッチをON。テレビ画面に何も映らないときは、②の接続を確認しよう。
- ④ プレイ後は、必ず電源スイッチをOFFにしてから、カードを抜き、ケースに入れて大切に保管しよう。

### ジョイスティックの取付け位置



上のJOY-1、2、A、JOYPAD1、2にジョイスティックを差し込もう。

# “エレベーター アクション”



とうせいのじんぶつしょうかい



## 登場人物紹介



スパイ

キミは、ある組織の密書類を盗み出す重大任務を受けたスパイ。

単身、敵のビルへ侵入。無事書類を持ち出し、愛車で脱出できるか!?



ガードマン

ビルを守るガードマン風の男達。実は、プロの殺し屋集団といううわさもある危険な奴らだ!

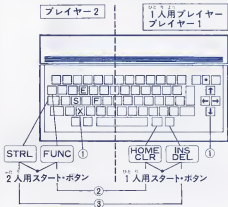


スパイの愛車

スパイ、つまり、キミの高性能スーパーカー。キミを危険ゾーンからすばやく運び出す最高の相棒でもある。

# 操作方法

☆キーボード (SC-3000シリーズ SG-1000シリーズ SEGA MARKIII + SK-1100) で遊ぶ場合☆



① スパイを動かす

① スパイが乗っている  
エレベーター、エス  
カレーターを動かす

↑ 上がる  
↓ 下がる



② ショット・ボタン

③ ジャンプ・ボタン

☆ジョイスティック(SJ-150シリーズ)で遊ぶ場合☆

SJ-150  
シリーズ



スタート・ボタン

① スパイを動かす



SJ-200

スタート・ボタン



スパイが乗っている  
エレベーター、エス  
カレーターを動かす

上がる



下がる

SJ-300

スタート・ボタン



② ショット・ボタン

③ ジャンプ・ボタン

(別売)

# ☆遊び方☆

## スピード型スパイのキミへ！

### ★ゲームの目的★

30階建のビルに侵入。赤い扉の向こうの⑧書類を奪って、  
B（地下1階）から愛車で脱出だ！

### ★GAME OVER★

スパイは、3人でゲームスタート。1人もいなくなると、  
GAME OVER。

② ——— スパイが1人減るのは ———

- ① ガードマンのピストルに撃たれたとき
- ② エレベーターの穴に落ちたとき  
（11ページをみる。）
- ③ エレベーターにつぶされたとき  
（12ページをみる。）

——— スパイが1人増えるのは ———

10,000点で1人増える。



## ★スタートのしかた★



- 2人で遊ぶときは、キーボードの2人用や2Pジョイスティックのスタート・ボタンを押す。
- 1人で遊ぶときは、キーボードの1人用や1Pジョイスティックのスタート・ボタンを押す。

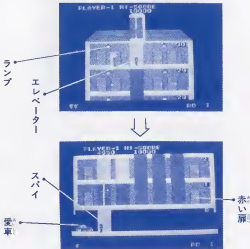
### 〈1人用〉

キミは、No.1スパイ。さあ、書類をせっくり盗み出せ！

### 〈2人用〉

キミも友達もエリート・スパイ。無事任務を果たせるのはどっちだ!?

30階から1階まで、赤い扉の中の⑧書類を全部奪ったら、  
 B（地下1階）の愛車で脱出しよう！



プレイヤー プレイヤー  
 PLAYER-1、PLAYER-2 (スコア)  
 HI-SCORE (ハイスコア) RD. (ラウンド)

★スパイを<sup>そいつの</sup>活躍させよう！★

①

スパイを<sup>うご</sup>動かす



立つ

左に<sup>ひだり</sup>歩<sup>ある</sup>く

右に<sup>みぎ</sup>歩<sup>ある</sup>く

しゃがむ

○しゃがんで、ガードマンの弾を避けよう。

○しゃがんでいるときは、<sup>はっこうてんかん</sup>方向転換のみで、左右に<sup>みぎひだり</sup>歩けない。

<sup>の</sup>乗っているエレベーター、エスカレーターを<sup>うご</sup>動かす

(11～13ページをみる。)



②

ショット・ボタン

ピストルを<sup>う</sup>撃って、ガードマンをやっつけよう。

<sup>た</sup>立ってはもちろん、ジャンプしたり、しゃがんだり、<sup>こうげき</sup>攻撃姿勢は自由自在だ。

③

ジャンプ・ボタン

○ジャンプ中は<sup>はっこうてんかん</sup>方向転換のみで、左右に<sup>みぎひだり</sup>動けない。

- しかし、①のレバーを入れて③のボタンを押すと、レバーの方向に大きくジャンプできる。

— その場でジャンプ —



— 左右にジャンプ —



- ジャンプの使い方は、次の3つ。

—— ガードマンの弾を避ける！ ——



—— キックでやっつける！ ——



(次のページに続く。)

—— エレベーターの穴を飛び越す！ ——



ロープがあるときは  
飛び越せない。

② エレベーターの  
穴に落ちると、  
やられるぞ！

★エレベーター★

—— エレベーター内 ——



○エレベーターに乗ると、  
レバーの操作で、エレ  
ベーターを上下に動かす  
る。

○エレベーターの中では、  
ジャンプはできるが、しゃ  
がめなくなる。

## —— エレベーターの上 ——



- エレベーターの上に<sup>うへ</sup>乗<sup>の</sup>って、しゃがんだり、ジャンプしたり、ピストルを<sup>う</sup>撃<sup>う</sup>つたりできる。
- エレベーターは、自動<sup>しゆどう</sup>的に<sup>うご</sup>動<sup>どう</sup>してくれる。

⑨ エレベーターと天井<sup>てんじやう</sup>、エレベーターと床<sup>ゆか</sup>の間<sup>あいだ</sup>にはさまるとやられてしまう。気<sup>き</sup>をつけろ！

## ★エスカレーター★

### —— 乗<sup>の</sup>り方<sup>かた</sup> ——



エスカレーターの出入口<sup>でいぐち</sup>にある回<sup>まわ</sup>りマーク<sup>まーく</sup>の上<sup>うへ</sup>に乗<sup>の</sup>って、上<sup>あ</sup>がる(↑)または下<sup>くだ</sup>がる(↓)の方向<sup>ほうこう</sup>にレバー<sup>りばー</sup>を入れる。

□ マーク

(次のページ<sup>つぎ</sup>に<sup>つづ</sup>く。)

## — エスカレーターの上<sup>うえ</sup> —



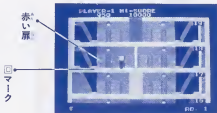
○操作<sup>そうさ</sup>不能<sup>ふのう</sup>だが、ガードマン<sup>ガードマン</sup>の攻撃<sup>こうげき</sup>もない。

○そして、自動<sup>しやうどう</sup>的にエスカレーター<sup>エスカレーター</sup>から降り<sup>おり</sup>られる。

以上<sup>いじやう</sup>、キーボードでも同<sup>どう</sup>じ操作<sup>そうさ</sup>ができる。

★さあ、赤<sup>あか</sup>い扉<sup>かど</sup>だノ

いよいよ、任務<sup>にんむ</sup>遂行<sup>すいこう</sup>のときが……★



さて、㊦書類を盗う手順は――

レバーまたは  
キーで入  
れる。



- ① ㊦マークの上に立つ。
- ② レバーまたはキーをドアが開く方向に入れると、ドアが開き、中に入れる。
- ③ 自動的にドアが閉まる。
- ④ しばらくすると、自動的に出られるが、②と逆方向にレバーまたはキーを入れると、早く出られる。
- ⑤ ㊦書類を持って登場。
- ⑥ ドアの色が㊦赤→㊦青になり、㊦マークが消える。
- ⑦ ㊦書類はしばらくすると消えるが、心配ない。特殊スーツの奥にしまい込まれただけだ。

㊦書類……500点

- ㊦ ドアが開いたり閉じたりしている間、ガードマンの弾にやられない。落ち着いて作業を進めよう。

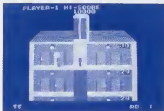


しんがこうがた  
慎重型スパイのキミへ！

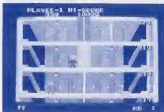
★これが、敵ビル<sup>てき</sup>の全容<sup>ぜんよう</sup>だ！★

このビルは、5つのブロックに分かれている。  
ビルの全体構造<sup>ぜんたいこうぞう</sup>を頭<sup>あたま</sup>に入れて、任務<sup>にんむ</sup>遂行<sup>すいこう</sup>だ！

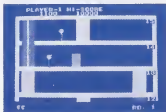
⑧ 30～21階<sup>かい</sup> 狭いフロア——近距離<sup>きんきょり</sup>の敵<sup>てき</sup>に注意<sup>ちゅうい</sup>。



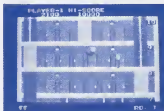
⑨ 20～16階<sup>かい</sup> エスカレーター<sup>えすかレーター</sup>で上<sup>あが</sup>り降<sup>くだ</sup>りた。



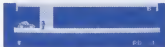
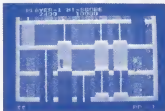
- ③ 15～11階 いつも暗いが、得点は明るいときと同じ。  
(20ページをみる。)



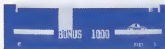
- ④ 10～8階 ドアが多い。敵の出入りに注意ノ



- ⑤ 7～1階 5つのエレベーターを生かせ！



⑥に降りると、自動的に車に飛び乗れる。



やった！ ラウンドクリアだ。

BONUS .....ラウンド数×1000点

## ラウンドクリアしないときは

②(地下1階)まで降りても、④書類の取り残しがあると、ラウンドクリアしない。

②に降りたときに、全④書類を取っていないと、



「ビッノ」の警告音でジャンプ。キミに作業のミス  
を知らせる。そして、取り残した④書類のある赤  
い扉の前に連れ戻される。

2つ以上書類を取り残したときは、その中の一番上  
の階の赤い扉の前に連れ戻される。

この秘密工作は、

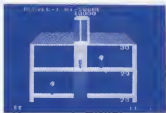
1つのミスも許されないのだノ

さて、スパイ、つまり、キミがラウンドクリアするためには、いくつかの有利、不利な状況がキミを待ち受けている。ここに、その一部を紹介しておこう。

### ★ライトを撃って、SCOREアップだノ★



ライトに弾が命中すると、  
ライトが落下。  
しばらくの間、ビル全体が  
停電になる。



- 停電になっても、スパイ(キミ自身)、ガードマン、ピストルの弾、赤い鼻、開きかけている青い鼻は、明るいときと同じように見える。

今までどおり、工作活動が続けようノ

- また、ガードマンをやっつけるのに、暗いときと明るいときとでは、次のように得点が変わる。

停電は、キミのSCOREアップのチャンスかもしれない。

	明るいとき	暗いとき
ピストルで撃つ	100点	150点
キックする	150点	200点
エレベーターでつぶす (②をみる。)	300点	300点
ライトを頭に落とす	300点	

- ② ガードマンをエレベーターでつぶして得点になるのは、そのエレベーターにキミが乗っているときだけだよ。

★警告音／ 恐ろしい非常態勢だ!!★

○工作活動に時間をかけすぎると、警告音が鳴り、非常態勢となってしまう。

そして、ガードマンの攻撃が激しくなる。

○非常態勢は、GAME OVERか、ラウンドクリアまで続く。

★やられた／ 再スタートは……★

やられて、再スタートするときの場所は次のとおり。

30～5階

やられた階から再スタート。

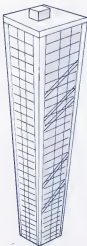
(エレベーター内でやられた場合は、一番近い階から再スタート。)

4～B階

5階の、ある場所から再スタート。

## ★RD. (ラウンド)★

キミが電源を切るまで、この危険なビルでの命がけの工作活動は続く。



キミの成功を祈る……



## ☆アソビン<sup>あそびん</sup>教授からのアドバイス☆

○すばやい<sup>すばやい</sup>動きがNo.1スパイの  
第一条件<sup>だいいちいもんじうけん</sup>。キミは、最後まで生  
き残れる<sup>のこ</sup>かな？

○このゲームは、任務<sup>にんむ</sup>遂行<sup>すいこう</sup>が目的<sup>もくてき</sup>。  
ハイスコアは、二<sup>に</sup>の次<sup>つぎ</sup>だよ。



# ☆セガ マイカードからのお願い☆

このカードをお使いいただくためには、  
カードキャッチャ（別売）が必要です。  
※カードを直接、本体に差し込まないでください。

——正しくお使いいただくために——

ぬらさないノ

曲げないノ



強いショック  
はダメノ

直射日光、  
大さらいノ



キズつけないノ

高い温度に  
近づけないノ



シンナーや  
ベンジンもダメノ

※カードには、何も張りつけないでください。

○ぬらしたときは、完全に乾わかしてから使いましょう。

○汚れたら、石けん液で湿らせた柔らかい布で軽くふいてく  
ださい。

○使用後は、「カード入れ」に入れてください。

このカードは、テレビゲーム専用です。

買物や銀行カードとしては使用できません。

スコアブック

# ☆ SCOREBOOK ☆

氏名 NAME					
日付 DATE					
スコア SCORE					

氏名 NAME					
日付 DATE					
スコア SCORE					

氏名 NAME					
日付 DATE					
スコア SCORE					

C-5055

セガ マイカード応募券は、大切にしまっておきましょう。  
4枚集めて下記の住所に送ると、すてきなカードケースが  
もらえます。  
くわしくは、本社消費者サービス課までお問い合わせくだ  
さい。

セガ マイカード応募券



株式  
会社

セガ・エンタープライゼス

本 社 東京都大田区羽田1-2-12  
〒144 電話03(743)7435(代表)  
お問い合わせ：本社消費者サービス課  
電話03(742)7068(直通)